

03

Tipos de Mensagem

Nesta aula, aprendemos a importância da representação de mensagens durante a modelagem UML, haja visto que elas são o elemento base para representarmos a comunicação (envio e recebimento) de informações entre objetos.

Você sabia que existem 2 tipos de mensagens - Síncronas e Assíncronas?

Abaixo, veja exemplos de cada tipo:

- Síncrona: quando você faz uma compra online enquanto você não clicar em "finalizar compras", o carrinho de compras fica aguardando o recebimento e sincronizando as mensagens de itens adicionados
- Assíncrona: se 2 titulares de uma conta conjunta de um banco tentarem fazer um saque de dinheiro ao mesmo tempo, o sistema vai bloquear o que apertar o botão de "sacar" mais tarde, mesmo que a diferença seja por nanosegundos, aguardando o recebimento da mensagem que a transação do 1º que apertou o botão foi finalizada

Agora que você já sabe a diferença por exemplos, que tal tentar identificar as características que diferenciam estes 2 tipos de mensagem, dentre as opções apresentadas abaixo:

Selezione uma alternativa

A Síncrona – o objeto é criado durante o envio da mensagem. Assíncrona – o objeto é criado antes do envio da mensagem.

B Síncrona – o objeto remetente interrompe seu processamento para esperar por resultados. Assíncrona – o objeto remetente não interrompe seu processamento para esperar por resultados.

C Síncrona – o objeto remetente não interrompe seu processamento para esperar por resultados. Assíncrona – o objeto remetente interrompe seu processamento para esperar por resultados.